

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Spotify adalah layanan musik *streaming*, *podcast*, yang dapat dinikmati secara *offline* maupun *online*, berkualitas tinggi, dan ter *update* yang berasal dari Swedia. Spotify mulai masuk ke Indonesia pada 30 Maret 2016, dimana *website streaming music* Spotify ini pertama kali diluncurkan pada September 2008[1]. Spotify memiliki dua versi layanan bagi penggunanya yaitu Spotify *Free* dan Spotify *Premium*. Spotify *Free*, pengguna tidak dikenakan biaya, lagu diputar secara acak, adanya iklan, dapat melewati sebanyak enam kali, dan tidak dapat memutar lagu secara *offline*. Adapun Spotify *Premium*, memiliki empat jenis layanan yaitu Spotify *Premium Individual* dengan biaya Rp. 49.990 per bulan, Spotify *Premium Duo* dengan biaya Rp. 64.990 per bulan dengan mendapatkan dua akun, Spotify *Premium Family* dengan biaya Rp. 79.000 per bulan dengan mendapatkan enam akun dan Spotify *Premium Student* dengan biaya Rp. 24.990 per bulan. Selain biaya per bulan, layanan Spotify *Premium* juga memiliki biaya langganan per tahun yaitu Rp. 499.900 per tahun (Spotify *Premium Individual*), Rp. 948.000 per tahun (Spotify *Premium Family*). Dengan menggunakan Spotify *Premium* pengguna bebas memutar lagu tanpa gangguan iklan, dapat memainkan musik tanpa terhubung ke internet, *playback* berdasarkan permintaan dan dapat melewati lagu secara bebas.

Spotify menyediakan beragam fitur, layanan dan tampilan yang bertujuan untuk memuaskan dan memudahkan *user* saat menggunakannya. Pada penelitian sebelumnya dikatakan bahwa Spotify memiliki tampilan, kebergunaan, dan keseluruhan pengalaman pengguna yang lebih baik terlihat dari komentar positif yang diberikan responden. Meskipun begitu, ada juga beberapa responden yang memberikan komentar negatif terkait *usability* Spotify[2]. Selain itu peneliti juga menemukan beberapa masalah *usability* yang terdapat pada *website* Spotify yaitu: dari aspek *learnability*, *website* Spotify memiliki kelemahan yaitu *user* kebingungan saat ingin memutar lagu karena tampilan yang disuguhkan kepada *user* setelah proses *login*

maupun daftar tidak langsung disuguhkan ke berbagai jenis musik, *user* harus *scroll* kebawah halaman dan mengklik bagian pemutar *web* untuk memutar lagu.

Peletakan fitur *podcast* tidak tertata dengan baik, fitur *podcast* terdapat diberbagai menu seperti menu *home*, *search*, dan *your library*. Pada menu *website* Spotify saat menekan tombol *upgrade* ke Spotify *premium*, *user* diarahkan pada halaman baru. Kelemahan lainnya tidak adanya tombol *back* saat *user* ingin kembali ke halaman sebelumnya saat *user* berada pada tampilan profil dan akun. Dari aspek *satisfaction*, kekurangan dari *website* ini yaitu tidak semua lagu mempunyai lirik. Dari aspek *efficiency*, kelemahannya yaitu saat lagu diputar lirik lagu tidak otomatis muncul dan tidak adanya pemberitahuan lirik pada saat kursor diarahkan ke tombol *mic* sehingga *user* tidak mengetahui fungsi dari tombol tersebut.

*Usability* digunakan untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk sistem baik itu *website*, *software*, *mobile phone* ataupun yang lainnya [3]. Salah satu metode evaluasi yang berhubungan dengan *usability* adalah *Website Usability Evaluation (WEBUSE)*. *WEBUSE* merupakan suatu kuesioner yang dikembangkan dari empat buah *usability tools*, yaitu *WAMMI*, *WebSAT*, *Bobby*, dan *Protocol Analysis*. *WEBUSE* digunakan untuk mengevaluasi *usability website* yang terdiri dari 24 pertanyaan dengan lima opsi jawaban yang terbagi dalam empat kategori. Metode *WEBUSE* dapat melakukan evaluasi *usability* semua jenis *website* dan domain. Metode *WEBUSE* tersusun dalam empat kategori yaitu: *Content Organisation and Readability*, *Navigation and Link*, *User Interface Design* serta *Performance and Effectiveness*[4]. Dengan menggunakan metode *WEBUSE* dalam mengevaluasi *usability*, peneliti dapat mengetahui apakah level *usability* antarmuka *website* sudah memiliki level yang baik, dapat menggali masalah *usability* yang ada pada *website* dan dapat menghasilkan rekomendasi perbaikan masalah *usability* yang ditemukan pada *website* untuk meningkatkan level *usability* menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka penulis tertarik mengangkat sebuah judul Tugas Akhir Proyek “**Evaluasi Usability Website Spotify Dengan Metode Website Usability Evaluation (WEBUSE)**”.

## 1.2 Tujuan Proyek

Adapun tujuan proyek dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui tingkat kualitas *usability* pada *website* Spotify setelah dilakukannya evaluasi.
- b. Untuk mengetahui tingkat kepuasan pelanggan terhadap *usability website* Spotify.
- c. Untuk memberikan saran rekomendasi kepada pengembang sistem untuk dapat meningkatkan level *usability* dari *website* Spotify.

## 1.3 Ruang Lingkup Proyek

Adapun ruang lingkup dari tugas akhir ini meliputi:

- a. Peneliti mengukur kualitas layanan *website* Spotify menggunakan metode WEBUSE yang meliputi dimensi *content organisation and readability, navigation and link, user interface design, performance and effectiveness*.
- b. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa/i yang ada di STMIK Mikroskil Jurusan Sistem Informasi yaitu mahasiswa/i Aktif Per Angkatan dari Tahun 2017 sampai 2020 yang berjumlah 1.195.
- c. Peneliti menggunakan SPSS 23 untuk pengolahan data.

UNIVERSITAS  
MIKROSKIL

#### 1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

Pelaksanaan proyek ini melibatkan personil proyek dimana masing-masing anggota proyek memiliki peran dan tugas masing-masing dan jadwal pengerjaan proyek ini dimulai dari September 2020 sampai Desember 2020.

Tabel 1.1 Personil Proyek

No	NIM	Nama	Tugas
1	162113929	Anita Situmorang	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mencari bahan dan referensi (studi literatur).</li><li>2. Mengobservasi <i>website</i> Spotify.</li><li>3. Menentukan populasi dan sampel.</li><li>4. Menyusun kuesioner.</li><li>5. Menyebarkan kuesioner.</li><li>6. Pengelolaan data menggunakan SPSS 23.</li><li>7. Menganalisis data hasil kuesioner.</li><li>8. Membuat alternatif solusi dengan teknik <i>Crazy 8s</i>.</li><li>9. Menentukan sketsa solusi dengan teknik <i>Supervote</i>.</li><li>10. Menyusun laporan tugas akhir.</li></ol>
2	162112753	Jenny Novita Siburian	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mencari bahan dan referensi (studi literatur).</li><li>2. Mengobservasi <i>website</i> Spotify.</li><li>3. Menentukan populasi dan sampel.</li><li>4. Menyusun kuesioner.</li><li>5. Menyebarkan kuesioner.</li></ol>

			<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Pengelolaan data menggunakan SPSS 23.</li> <li>7. Menganalisis data hasil kuesioner.</li> <li>8. Membuat alternatif solusi dengan teknik <i>Crazy 8s</i>.</li> <li>9. Menentukan sketsa solusi dengan teknik <i>Supervote</i>.</li> <li>10. Menyusun laporan tugas akhir.</li> </ol>
3	162113694	Nur Safitri Tanjung	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari bahan dan referensi (studi literatur).</li> <li>2. Mengobservasi <i>website</i> Spotify.</li> <li>3. Menentukan populasi dan sampel.</li> <li>4. Menyusun kuesioner.</li> <li>5. Menyebarkan kuesioner.</li> <li>6. Pengelolaan data menggunakan SPSS 23.</li> <li>7. Menganalisis data hasil kuesioner.</li> <li>8. Membuat alternatif solusi dengan teknik <i>Crazy 8s</i>.</li> <li>9. Menentukan sketsa solusi dengan teknik <i>Supervote</i>.</li> <li>10. Menyusun laporan tugas akhir.</li> </ol>

### 1.5 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tabel dibawah ini menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan proyek untuk tugas akhir ini:

Tabel 1.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tahapan	September 2020				Oktober 2020				November 2020				Desember 2020				Januari 2020			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	1. <i>Understand</i>																			
A. Studi Literatur																				
B. Observasi																				
C. Evaluasi <i>Website</i>																				
a. Menentukan populasi dan sampel																				
b. Menyusun kuesioner																				
c. Menyebarkan kuesioner																				
d. Uji validitas																				



